



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Desain

Desain didefinisikan oleh Lauer dan Pentak (2005) sebagai perencanaan solusi dari sebuah masalah dalam bentuk pola visual. Desain merupakan pemecahan masalah yang melalui proses kreatif. Maka dari itu, tidak ada satu solusi desain yang pasti tepat untuk setiap masalah. Dalam proses kreatif ini, terdapat dua aspek yang perlu diperhatikan, yaitu *form* dan *content*. *Form* merupakan aspek visual dari sebuah desain, sedangkan *content* merupakan informasi yang hendak disampaikan melalui sebuah desain (hlm. 4-5).

Ada dua unsur yang menjadi dasar dalam desain, yaitu prinsip dan elemen desain. Poulin (2011) menyatakan bahwa prinsip dan elemen desain berperan sebagai fondasi untuk menyampaikan makna dalam sebuah desain visual (hlm. 10-11).

2.1.1. Prinsip Desain dalam Desain Karakter *Game*

Poulin (2011) menyatakan bahwa prinsip desain merupakan kerangka dalam menggunakan elemen desain seefektif mungkin untuk dapat menghasilkan desain yang mudah dipahami (hlm. 10). Lauer dan Pentak (2005) menyebutkan bahwa prinsip desain terdiri dari *Unity*, *Emphasis and Focal Point*, *Scale and Proportion*, *Balance*, dan *Rhythm*.

Lauer dan Pentak (2005) menjelaskan bahwa *Unity* menunjukkan adanya kesatuan antara setiap elemen dalam sebuah desain. Konsep ini juga dapat

disamakan dengan *Harmony* (hlm. 28). Arntson (2012) menambahkan bahwa terdapat dua jenis *unity* yang terdapat dalam sebuah desain, yaitu *Intellectual Unity* dan *Visual Unity*. *Intellectual Unity* merupakan kesatuan antara ide dan kata-kata, sedangkan *Visual Unity* merupakan kesatuan antara penempatan elemen desain yang dapat dilihat mata. Kedua jenis *unity* ini hendaknya saling menguatkan satu sama lain untuk menghasilkan desain yang baik (hlm. 59).

Salah satu contoh penerapan *unity* dalam desain karakter terdapat dalam *game* Puyopuyo!! Quest (2013) yang dikembangkan oleh Sega. *Game* tersebut memiliki karakter-karakter orisinal dan karakter-karakter hasil kolaborasi dengan berbagai waralaba lain. Karakter yang merupakan milik waralaba lain memiliki gaya visualnya sendiri. Saat karakter tersebut dimasukkan ke dalam *game* Puyopuyo!! Quest dalam rangka kolaborasi, gaya visual karakter tersebut diubah sehingga menyesuaikan dengan gaya visual yang sudah ditetapkan dalam *game* Puyopuyo!! Quest.



Gambar 3.1. Beberapa Karakter Orisinal dalam *Game* Puyopuyo!! Quest

(<https://i.servimg.com/u/f20/19/89/50/70/57272514.png>, 2018)



Gambar 3.2. Karakter Hasil Kolaborasi Puyopuyo!! Quest dengan Sakura Wars, Sakura Jinguji

(https://puyonexus.com/wiki/File:Img223107_1.png, 2019)



Gambar 3.3. Karakter Sakura Jinguji dengan Gaya Visual Aslinya

(https://sakurataisen.fandom.com/wiki/File:Sakura_dailylife_design.jpg, 2018)

Focal Point atau *Emphasis* dideskripsikan oleh Arntson (2012) sebagai suatu area yang menarik perhatian audiens ke dalam sebuah desain. Walaupun menarik perhatian, *Focal Point* tidak boleh berlebihan sampai mengaburkan sisa komposisinya (hlm. 122). Menurut Lauer dan Pentak (2005), jumlah *Focal Point* dalam sebuah desain dapat berjumlah lebih dari satu. *Focal Point* kedua dan seterusnya berperan sebagai aksan yang membantu sebuah desain menjadi lebih

menarik. Namun, jumlah *Focal Point* yang terlalu banyak dapat membuat audiens bingung. Ketika semua elemen dalam suatu desain ditonjolkan, audiens tidak dapat menentukan elemen mana yang harus dilihat terlebih dahulu (hlm. 56).

Salah satu contoh penerapan *Focal Point* dalam desain karakter terdapat dalam waralaba Mario yang dikembangkan oleh Nintendo. Dalam waralaba tersebut, terdapat sebuah pasukan bernama Koopa Troop. Pasukan Koopa Troop dipimpin oleh sebuah karakter raja bernama Bowser. Jika dibandingkan dengan karakter pasukan yang dipimpinnya, karakter Bowser memiliki desain yang lebih agresif dan tingkat detail yang lebih tinggi. Salah satu detail pada karakter Bowser yang tidak ada pada karakter pasukannya yaitu tekstur kulit di sekujur tubuh. Desain karakter Bowser yang menonjol menunjukkan perannya sebagai pemimpin dari Koopa Troop.



Gambar 3.4. Pasukan Koopa Troop dan Bowser

(https://www.mariowiki.com/File:Koopa_Troop_artwork.png, 2017)

Menurut Lauer dan Pentak (2005), *Scale* dan *Proportion* berkaitan dengan ukuran. *Scale* menunjukkan ukuran sebuah elemen. Besar kecilnya ukuran sebuah elemen itu relatif sehingga membutuhkan suatu acuan standar. *Proportion* merupakan perbandingan ukuran antara satu elemen dengan elemen lainnya (hlm. 112). Arntson (2012) menyatakan bahwa elemen yang lebih besar secara proporsi dibandingkan elemen lainnya dapat menjadi *Focal Point* yang kuat dalam sebuah desain. Ia juga menyarankan agar desainer tidak perlu takut menggunakan elemen yang sangat besar ukurannya (hlm. 113).

Salah satu contoh penerapan *Scale* dan *Proportion* dalam desain karakter terdapat dalam *game* Final Fantasy IX (2000) yang dikembangkan oleh Square Enix. Dalam *game* tersebut, terdapat sebuah spesies hewan unggas bernama Chocobo. Spesies ini tinggal di sebuah tempat bernama Chocobo's Paradise yang dipimpin oleh Fat Chocobo. Desain karakter Fat Chocobo memiliki ukuran yang jauh lebih besar dibandingkan Chocobo biasa. Hal ini menunjukkan perannya sebagai pemimpin dari spesies Chocobo.



Gambar 3.5. Fat Chocobo dan Chocobo Biasa

(https://giantbomb1.cbsistatic.com/uploads/original/0/8273/2921626-20161211005207_1.jpg,

2017)

Poulin (2011) menyatakan bahwa *Balance* merupakan suatu kondisi yang tercipta ketika setiap elemen visual dalam sebuah komposisi desain tersusun secara merata sehingga terlihat stabil dan harmonis (hlm. 113). Lauer dan Pentak (2005) berpendapat bahwa desain yang komposisinya tidak seimbang sangat mengganggu bagi audiens. Sebaliknya, desain yang komposisinya seimbang akan membuat audiens merasa nyaman. Keseluruhan pola yang seimbang akan memberikan kestabilan dalam desain. Secara tidak langsung, audiens akan selalu mengharapkan agar elemen dalam sebuah desain terdistribusi secara teratur (hlm. 89).

Salah satu contoh penerapan *Balance* dalam desain karakter terdapat dalam seri *game* Kirby yang dikembangkan oleh Nintendo. Dalam seri *game* tersebut, karakter Kirby memiliki desain yang stabil. Desain karakter Kirby memiliki bentuk tubuh bulat dan pendek. Untuk menyeimbangkan desain, tangan dan kaki Kirby dibuat pendek, tetapi cukup besar jika dibandingkan dengan ukuran tubuhnya. Untuk mata dan mulut Kirby dibuat kecil agar seimbang dengan tubuhnya.



Gambar 3.6. Karakter Kirby

(https://vignette.wikia.nocookie.net/characters/images/6/66/Kirby_%28KRTDL%29.png/revision/latest?cb=20140622151800, n.d.)

Rhythm dideskripsikan oleh Arntson (2012) sebagai repetisi visual dari bentuk, warna, kadar warna, dan tekstur. Penggunaan *spacing* antar bentuk secara teratur akan menciptakan sebuah pola (hlm. 115). Lauer dan Pentak (2005) menjelaskan bahwa istilah *Rhythm* dalam seni visual merupakan istilah yang dipinjam dari musik. Pengertian *Rhythm* dalam seni visual dan seni musik sesungguhnya tidak jauh berbeda (hlm. 112). Mereka juga menambahkan bahwa *Visual Rhythm* berkaitan dengan gerakan. Gerakan yang dimaksud adalah gerakan mata audiens yang mengikuti motif yang berulang-ulang sehingga menciptakan sebuah ritme (hlm. 114).

Salah satu contoh penerapan *Rhythm* dalam desain karakter terdapat dalam *game* Touhou Kanjuden ~Legacy of Lunatic Kingdom (2015) yang dikembangkan oleh Team Shanghai Alice. Dalam *game* tersebut, terdapat sebuah karakter peri bernama Clownpiece. Pada desain karakter Clownpiece terdapat tiga motif berulang yang membentuk ritme.



Gambar 3.7. Karakter Clownpiece

(<https://en.touhouwiki.net/images/5/53/TH15Clownpiece.png>, 2015)

2.1.2. Elemen Desain dalam Desain Karakter *Game*

Lauer dan Pentak (2005) menyebutkan bahwa elemen desain terdiri dari garis, bidang, pola, tekstur, ilusi ruang, ilusi gerak, kadar warna, dan warna (hlm. vii-x).

Garis dideskripsikan oleh Lauer dan Pentak sebagai dimensi pertama yang terbentuk dari titik yang digerakkan (hlm. 128). Garis dapat menyampaikan perasaan yang berbeda tergantung dari cara pembuatannya dan tampilan akhirnya (hlm. 129). Hanya dengan beberapa goresan, garis dapat mendeskripsikan dan mengidentifikasi berbagai bidang melalui *outline* dan kontur (hlm. 130). Garis dapat terbagi menjadi tiga jenis, yaitu garis nyata (*actual line*), garis tersirat (*implied line*), dan garis mental (*psychic line*). Garis nyata merupakan garis yang langsung terlihat oleh mata dan menggambarkan bidang dan bentuk secara nyata (hlm. 130). Garis tersirat merupakan garis yang terbentuk dari rangkaian titik yang seolah terhubung menjadi sebuah garis. Garis mental merupakan garis tak nyata, namun dirasakan ketika beberapa elemen disusun sedemikian rupa sehingga mental audiens merasakan adanya sebuah garis (hlm. 132-133).



Gambar 3.8. Penggunaan Garis oleh Seniman yang Berbeda

(*The Language of Graphic Design*, 2011)

Salah satu contoh penerapan garis dalam desain karakter yaitu pada *outline* karakter. Sebuah karakter dapat didesain dengan menggunakan *outline* tebal atau tipis. Tebal tipisnya *outline* tergantung pada gaya visual yang dipilih oleh desainer. Meskipun dua atau lebih *game* dikembangkan oleh pengembang yang sama, hal ini tidak menjamin kedua *game* akan menggunakan jenis *outline* yang sama. Desainer karakter akan menentukan ketebalan dari *outline* karakternya setelah menentukan gaya visualnya.



Gambar 3.9. Contoh Karakter dengan *Outline* Tebal

(<https://i.ytimg.com/vi/oCY02ue8btA/maxresdefault.jpg>, 2018)



Gambar 3.10. Contoh Karakter dengan *Outline* Tipis

(<https://www.creativeuncut.com/social/bravely-default-flying-fairy.jpg>, n.d.)

Bidang merupakan sebuah area tertutup pada permukaan datar yang terbentuk dari kumpulan garis. Bidang berfungsi untuk menunjukkan garis besar umum dari sebuah obyek. Istilah “bidang” seringkali disamakan dengan “bentuk”. Terdapat dua jenis bidang yang dapat dilihat, yaitu *figure* dan *ground*. Manusia memiliki persepsi visual yang sangat bergantung pada kemampuan untuk memahami dan mengidentifikasi batas antara *figure* dengan *ground*. *Figure*

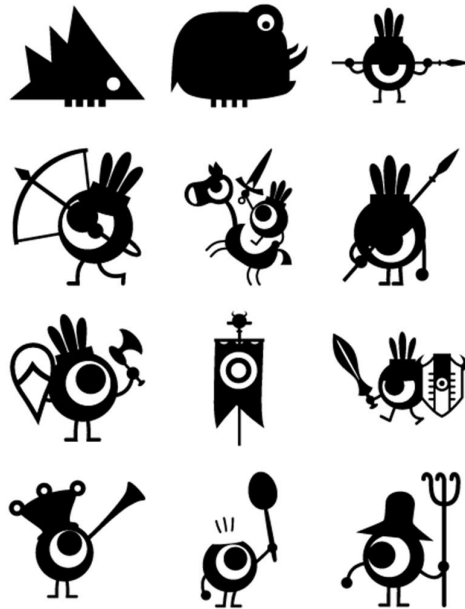
merupakan objek atau elemen yang terdapat pada latar depan (*foreground*), sedangkan *ground* merupakan ruang atau volume yang ada di antara *figure* yang ada (hlm. 152).



Gambar 3.11. Penggunaan Bidang Geometris dalam Lukisan Jour (1953), oleh Auguste Herbin

(*Design Basics*, 2005)

Salah satu contoh penerapan bidang dalam desain karakter terdapat dalam *game* Patapon (2007) yang dikembangkan oleh Pyramid. Patapon menggunakan beberapa bentuk bidang dasar dalam desain karakternya. Beberapa bentuk yang digunakan yaitu bentuk lingkaran dan segitiga. Sebagian besar karakternya menggunakan bentuk dasar lingkaran.



Gambar 3.12. Beberapa Karakter Patapon

(https://findicons.com/files/icons/1238/preview/patapon_full.png, n.d.)

Pola, menurut Lauer dan Pentak, merupakan hasil dari penggunaan ritme. Istilah “pola” dapat memiliki beberapa arti, tergantung dari penggunaannya. Namun, pola lebih sering diartikan secara dangkal sebagai dekorasi semata. Manusia secara tidak sadar memiliki kecenderungan untuk mengisi ruang kosong, dan kecenderungan ini dinamakan “*horror vacui*”. Maka dari itu, seringkali manusia menambahkan elemen visual dalam ruang kosong. Elemen visual ini akan diulang sehingga menjadi awal terbentuknya sebuah pola. Sebuah pola dapat terlihat rumit ataupun sederhana (hlm. 180). Namun, menurut Samara (2007) penambahan pola yang terlalu banyak dan detail akan meningkatkan kepadatan dari komposisi, dan biasanya penggunaan pola yang terlalu padat akan merusak komposisi (hlm. 59).



Gambar 3.13. Contoh Pola

(*Design Basics*, 2005)

Salah satu contoh penerapan pola dalam desain karakter terdapat dalam waralaba Mario yang dikembangkan oleh Nintendo. Dalam waralaba tersebut, terdapat sebuah karakter bernama Toad. Toad merupakan karakter yang didesain berdasarkan jamur *Amanita muscaria*. Pada bagian kepalanya terdapat pola lingkaran yang menyerupai pola pada jamur yang menjadi dasar desain Toad. Pola tersebut dibuat menjadi lebih sederhana.



Gambar 3.14. *Sprite Sheet* Karakter Toad

(https://66.media.tumblr.com/a10fcb41f7a5fab67071802e35357716/tumblr_ont0x9kuRV1rrftcd01_500.png, 2017)

Tekstur merupakan sebuah elemen yang berhubungan dengan kondisi permukaan dari sebuah objek. Meskipun audiens tidak menyentuh objek secara langsung, visual dari objek tersebut mempengaruhi reaksi sensorik sehingga audiens dapat merasakan tekstur dari objek yang dilihatnya. Ilusi tekstur dihasilkan melalui penggunaan pola gelap terang dalam sebuah desain (hlm. 186). Terdapat dua jenis tekstur, yaitu *tactile texture* dan *visual texture*. *Tactile texture* merupakan tekstur yang dapat dirasakan secara riil, sedangkan *visual texture* merupakan tekstur yang tidak dapat dirasakan melalui sentuhan melainkan oleh mata (hlm. 188, 192).



Gambar 3.15. Beberapa Contoh Tekstur

(*Design Basics*, 2005)

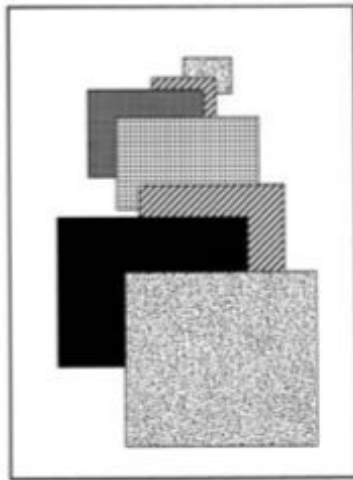
Salah satu contoh penerapan tekstur pada desain karakter terdapat dalam *game* Fate/Grand Order (2015) yang dikembangkan oleh Delightworks. Dalam *game* tersebut, terdapat karakter musuh bernama Golem. Karakter Golem merupakan makhluk besar yang terbuat dari bahan bebatuan. Desain karakter Golem menggunakan pola gelap terang sehingga menghasilkan ilusi tekstur batu.



Gambar 3.16. Karakter Golem

(<https://vignette.wikia.nocookie.net/fategrandorder/images/8/80/StoneGolemSprite.png/revision/la-test?cb=20190324092623>, n.d.)

Ilusi ruang menurut Lauer dan Pentak merupakan ilusi yang dibuat dengan memunculkan kesan tiga dimensi dalam bidang dua dimensi. Kesan kedalaman yang ada sesungguhnya tidak nyata karena semua elemen visual terletak pada satu permukaan rata (hlm. 196). Terdapat beberapa cara untuk menunjukkan kedalaman, yaitu dengan permainan ukuran objek, tumpang tindih antar objek, penempatan vertikal, dan permainan perspektif. Permainan ukuran objek merupakan cara paling mudah untuk menciptakan kedalaman karena ukuran objek berkaitan dengan jarak objek dari mata audiens. Penempatan objek secara tumpang tindih dapat menciptakan ilusi kedalaman ketika satu bagian objek menutupi bagian objek lainnya. Penempatan vertikal merupakan pemanfaatan perbandingan posisi objek secara vertikal untuk menciptakan suatu kedalaman. Beragam jenis perspektif dapat digunakan untuk menciptakan berbagai ilusi kedalaman (hlm. 198-215).



Gambar 3.17. Contoh Ilusi Ruang dengan Menggunakan Tumpang Tindih Dan Kontras Ukuran Bidang

(*Design Basics*, 2005)

Salah satu contoh penerapan ilusi ruang dalam desain karakter terdapat dalam *game* Fate/Grand Order (2015) yang dikembangkan oleh Delightworks. Dalam *game* tersebut, teknik tumpang tindih dan permainan perspektif dimanfaatkan untuk menciptakan ilusi ruang dan kedalaman pada *sprite* karakter. Salah satu contoh karakter yang dapat diambil adalah karakter Euryale. Untuk menghasilkan kesan kedalaman, beberapa bagian tubuh diletakkan pada *layer* belakang, misalnya tangan dan rambut. Selain itu, aksesoris *halo* pada kepalanya diberi efek perspektif agar terlihat seperti mengelilingi kepalanya.



Gambar 3.18. *Sprite* Karakter Euryale

(https://vignette.wikia.nocookie.net/fategrandorder/images/5/55/EuryaleArcher_Sprite3.png/revision/latest?cb=20180926165100, n.d.)



Gambar 3.19. *Sprite Sheet* Karakter Euryale

(<https://i.imgur.com/J2v5DVY.png>, 2015)

Gerakan tidak hanya dapat ditunjukkan melalui film atau video. Berbeda dengan film atau video yang menampilkan pergerakan suatu objek secara langsung, lukisan atau potret menampilkan satu momen dari sebuah gerakan yang paling berkesan bagi audiens (hlm. 231). Secara tidak sadar, audiens akan membayangkan dirinya sendiri melakukan gerakan yang dilihatnya. Hal ini disebut sebagai *kinesthetic empathy*. Fenomena ini juga berlaku pada gambar statis (hlm. 233).



Gambar 3.20. Contoh Ilusi Gerakan dalam Logo *Patriots*

(*Design Basics*, 2005)

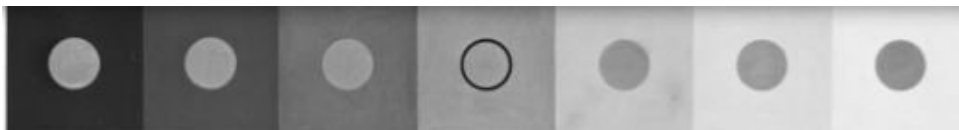
Salah satu contoh penerapan ilusi gerakan dalam desain karakter terdapat dalam *game* SInoALICE (2017) yang dikembangkan oleh Pokelabo, Inc.. Dalam *game* tersebut, terdapat sebuah karakter bernama Alice. Pada desain karakter Alice, karakter tersebut mengenakan bando yang menghasilkan lidah-lidah api. Lidah-lidah api tersebut digambarkan melengkung secara dinamis sehingga menghasilkan ilusi gerakan.



Gambar 3.21. Karakter Alice

(<https://vignette.wikia.nocookie.net/sinoalice/images/8/82/Alice.png/revision/latest?cb=20170520070242>, n.d.)

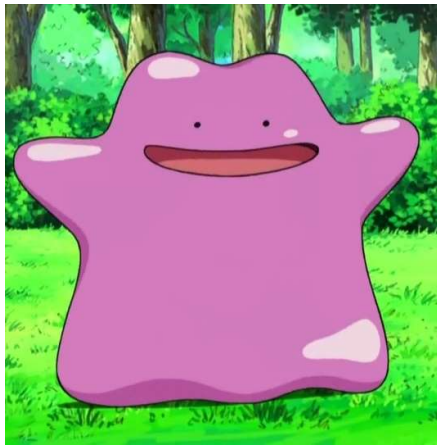
Kadar warna atau *value* dijelaskan oleh Lauer dan Pentak sebagai istilah dalam desain yang menandai gelap dan terang. Persepsi manusia terhadap *figure* dan *ground* dipengaruhi oleh gelap dan terangnya suatu objek. Hubungan antara gelap dan terang suatu objek disebut *value contrast* (hlm. 244). Susunan dan banyaknya variasi gelap dan terang dalam suatu desain disebut sebagai *value pattern*. *Value pattern* tidak terpengaruh oleh warna yang digunakan dalam desain. Meskipun demikian, setiap warna memiliki *value* tertentu (hlm. 246-247).



Gambar 3.22. Sejumlah Kadar Warna Abu-Abu

(*Design Basics*, 2005)

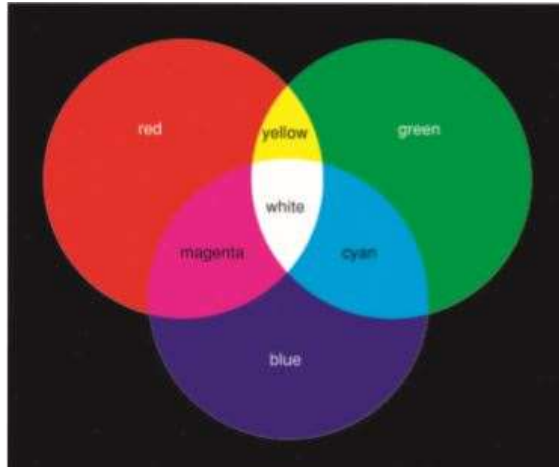
Salah satu contoh penerapan kadar warna dalam desain karakter terdapat dalam waralaba Pokémon yang dikembangkan oleh Nintendo. Dalam waralaba tersebut, terdapat sebuah karakter Pokémon bernama Ditto. Ditto memiliki wujud menyerupai lendir. Penggunaan gelap terang warna ungu digunakan untuk menunjukkan kedalaman figur dan menekankan bentuk dari Ditto. Value yang gelap digunakan sebagai *shade*, sedangkan *value* yang terang digunakan sebagai *highlight*.



Gambar 3.23. Karakter Ditto

(<https://www.polygon.com/2016/11/22/13720718/pokemon-go-ditto>, 2016)

Warna berasal dari cahaya, bukan dari objek. Namun, ketika hendak mencampur warna, desainer harus memperhatikan apakah sumber warna tersebut berasal dari cahaya atau dari pigmen. Hasil pencampuran warna berbeda tergantung dari sumbernya. Warna aditif merupakan warna yang berasal dari cahaya, sedangkan warna subtraktif merupakan warna yang berasal dari pigmen. Jika dicampur, warna aditif akan menghasilkan warna yang semakin terang, sedangkan warna subtraktif akan menghasilkan warna yang semakin gelap (hlm. 256).



Gambar 3.24. Diagram Pencampuran Warna Aditif

(*Design Basics*, 2005)

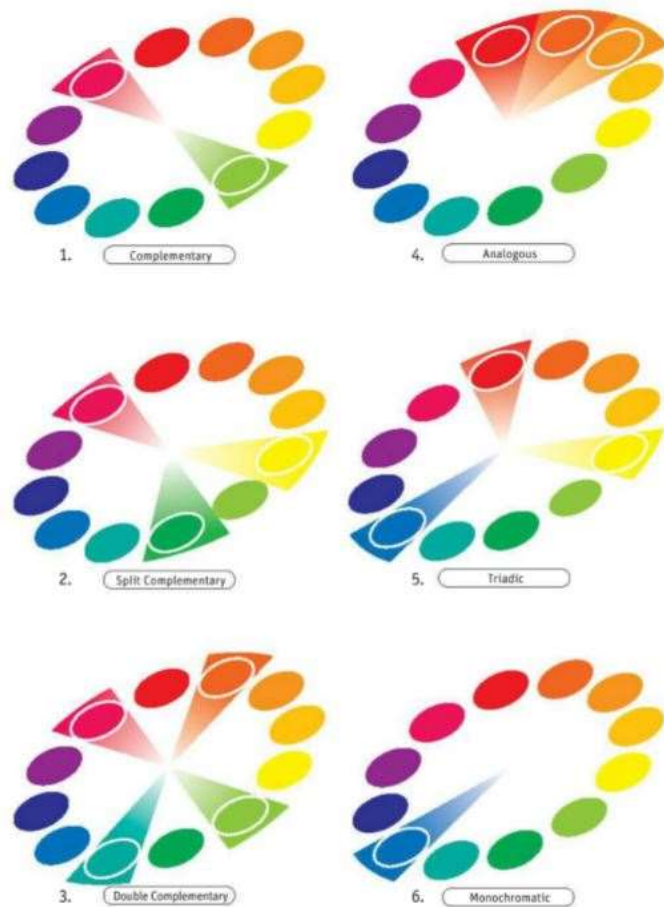
Warna memiliki tiga unsur dasar, yaitu *hue*, *value*, dan *saturation*. *Hue* menjelaskan kesan visual dari berbagai warna, satu *hue* dapat menjadi dasar dari berbagai warna (hlm. 260). *Value* merupakan gelap terangnya sebuah *hue*. Warna yang dicampur dengan putih akan menciptakan sebuah *tint*. Sebaliknya, warna yang dicampur hitam akan menciptakan sebuah *shade* (hlm. 262). *Saturation* merupakan kadar seberapa cerah atau pudar sebuah warna (hlm. 264).



Gambar 3.25. Roda Warna 12 Langkah

(*Design Basics*, 2005)

Jika beberapa warna dikombinasikan, akan tercipta sebuah harmoni warna. Jenis harmoni warna yang tercipta tergantung pada hubungan antara setiap warna yang dikombinasikan. Roda warna digunakan sebagai dasar dalam menentukan hubungan antara setiap warna. Menurut Stone, Adams, dan Morioka (2006), terdapat enam jenis harmoni warna yang mendasar. Keenam harmoni warna tersebut yaitu *complementary*, *split complementary*, *double complementary* atau *tetradic*, *analogous*, *triadic*, dan *monochromatic* (hlm. 20-21).



Gambar 3.26. Harmoni Warna

(*Color Design Workbook: A Real-World Guide to Using Color in Graphic Design*, 2006)

Complementary merupakan kombinasi antara dua warna yang letaknya saling berseberangan dalam roda warna. *Split complementary* merupakan kombinasi antara tiga warna, warna pertama dipadukan dengan dua warna yang letaknya tepat di kiri dan kanan dari warna komplementer milik warna pertama. *Double complementary* atau *tetradic* merupakan kombinasi antara dua pasang warna *complementary*. *Analogous* merupakan kombinasi antara dua warna atau lebih yang letaknya bersebelahan satu sama lain. *Triadic* merupakan kombinasi antara tiga warna dalam roda warna yang memiliki jarak yang sama antara satu dengan yang lainnya. *Monochromatic* merupakan kombinasi antara beberapa kadar warna dari satu warna (hlm. 21).

Stone, Adams, dan Morioka (2006) juga menjelaskan bahwa setiap warna memiliki simbolisme dan makna tersendiri. Warna mampu mempengaruhi mental dan emosi audiens. Seorang desainer harus memperhatikan makna dari sebuah warna sebelum menggunakannya ke dalam karya desain. Suatu warna dapat memiliki beberapa makna sekaligus, sehingga penggunaan warna dapat disesuaikan dengan kebutuhan desainer (hlm. 24).

Tabel 3.1. Makna Warna

(*Color Design Workbook: A Real-World Guide to Using Color in Graphic Design*, 2006)

Warna	Asosiasi	Makna Positif	Makna Negatif	Informasi Tambahan
Merah	Api Darah Seks	Gairah Cinta Darah Energi Antusiasme	Agresi Marah Pertarungan Revolusi Kekejaman	<ul style="list-style-type: none"> • Warna paling dominan secara visual. • Menggambarkan kecepatan dan aksi. • Merangsang detak jantung, pernafasan, dan nafsu makan. • Pakaian merah

		Kegirangan Panas Kuat	Asusila	membuat pemakainya terlihat lebih berat.
Kuning	Matahari	Intelek Bijaksana Optimis Cahaya Gembira Idealisme	Iri hati Pengecut Tipuan Waspada	<ul style="list-style-type: none"> • Warna pertama yang dilihat manusia. • Lebih terang dari warna putih. • Meningkatkan metabolisme. • Kuning terang dapat membuat mata lelah. • Kuning pucat dapat meningkatkan konsentrasi.
Biru	Laut Langit	Pengetahuan Sejuk Kedamaian Maskulinitas Kontemplasi Loyalitas Keadilan Kecerdasan	Depresi Dingin Sendiri Apatis	<ul style="list-style-type: none"> • Makanan berwarna biru mengurangi nafsu makan. • Menenangkan tubuh. • Manusia lebih produktif di dalam ruangan berwarna biru. • Pakaian biru melambangkan loyalitas dan kepercayaan.
Hijau	Tumbuhan Alami Lingkungan	Kesuburan Uang Pertumbuhan Penyembuhan Sukses Alam Harmonis Kejujuran Muda	Serakah Iri hati Mual Racun Korosi Kurang pengalaman	<ul style="list-style-type: none"> • Warna paling nyaman untuk mata. • Warna yang menenangkan dan menyegarkan. • Melambangkan keteraturan.
Ungu	Kemegahan	Kemewahan	Hiperbola	<ul style="list-style-type: none"> • Terkesan feminin dan romantis.

	Spiritualitas	Bijaksana Imajinasi Kecanggihan Peringkat Inspirasi Harta Bangsawan Mistik	Berlebihan Kegilaan Kekejaman	<ul style="list-style-type: none"> • Terlihat palsu karena jarang terlihat di alam. • Di zaman kuno, pewarna ungu sangat mahal, hanya dipakai oleh orang kaya. • Dapat meningkatkan daya imajinasi.
Jingga	Musim gugur Jeruk	Kreativitas Menyegarkan Unik Energi Semangat Stimulasi Ramah Sehat Fantasi Aktivitas	Kesederhanaan Trendi Kebisingan	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu merangsang nafsu makan. • Ruangan berwarna jingga membuat manusia berpikir dan berbicara. • Menggambarkan keramahan dan kesenangan. • Meningkatkan visibilitas.
Hitam	Malam Kematian	Kekuatan Otoritas Berat Kecanggihan Elegan Formalitas Serius Martabat Kesendirian Misteri Bergaya	Ketakutan Negatif Jahat Rahasia Tunduk Berduka Berat Penyesalan Kekosongan	<ul style="list-style-type: none"> • Pakaian hitam membuat pemakainya terlihat lebih kurus. • Hitam membuat warna lain terlihat lebih cerah. • Dalam terapi, warna hitam meningkatkan kepercayaan diri dan kekuatan. • Sering dikaitkan dengan kelompok rahasia.

Putih	Cahaya Kemurnian	Kesempurnaan Pernikahan Kebersihan Kebajikan Polos Ringan Lembut Kesucian Sederhana Kebenaran	Rapuh Isolasi	<ul style="list-style-type: none"> • Dalam beberapa kebudayaan, menikah menggunakan pakaian putih membawa keberuntungan. • Warna yang paling seimbang. • Sangat cemerlang, dapat membuat sakit kepala. • Mampu membutakan. • Dikaitkan dengan malaikat dan dewa-dewi.
Abu-abu	Netral	Seimbang Keamanan Andalan Kesopanan Klasik Dewasa Kecerdasan Bijaksana	Kurang komitmen Ketidakyakinan Murung Mendung Tua Kebosanan Keraguan Cuaca buruk Kesedihan	<ul style="list-style-type: none"> • Kurang mampu membangkitkan emosi yang kuat. • Seimbang antara hitam dan putih. • Merupakan warna komplementernya sendiri.

Salah satu contoh penerapan harmoni warna dan makna warna dalam desain karakter terdapat dalam waralaba Mario yang dikembangkan oleh Nintendo. Dalam waralaba tersebut, karakter Mario didesain menggunakan harmoni warna *triadic* yang tersusun atas warna merah, biru, dan kuning. Warna merah melambangkan sifat Mario yang penuh energi dan kuat. Warna kuning juga melambangkan optimisme Mario. Terakhir, warna biru melambangkan rasa keadilan dan loyalitasnya kepada Princess Peach.



Gambar 3.27. Karakter Mario dengan Harmoni Warna *Triadic*

(https://111426studio.files.wordpress.com/2015/11/1231178185_super-mario-cheers1.png, 2015)

2.2. *Game*

Menurut Salen dan Zimmerman (2004), *game* merupakan sebuah sistem yang hasilnya dapat diukur secara langsung. Dalam sistem tersebut, seorang pemain dilibatkan ke dalam sebuah konflik buatan dan dibatasi oleh sejumlah peraturan (hlm. 11). Mitchell (2012) juga mengungkapkan bahwa sebuah aktivitas yang di dalamnya terdapat suatu tantangan yang dibatasi oleh sejumlah peraturan dapat dianggap sebagai sebuah *game*. Tantangan yang dimaksud adalah untuk mencapai *goal* atau tujuan akhir dari *game*, yaitu sebuah keberhasilan yang didapatkan dengan menggunakan komponen dan peraturan dari *game* tersebut (hlm. 1).

Sebuah *game* tentu tercipta melalui proses perancangan. Proses perancangan itu disebut sebagai *game design*. Crawford (1984) menjelaskan bahwa *game design* merupakan gabungan antara proses kreatif dan teknis (hlm. 49). Moore (2011) juga menjelaskan bahwa proses *game design* melalui proses kreatif yang tidak terbatas sumbernya (hlm. 7). Dalam mengawali proses *game*

design, Mitchell (2012) berpendapat bahwa pengembangan *gameplay* harus diutamakan terlebih dahulu sebelum membuat karakter dan *environment*. Pembuatan *gameplay* dimulai dari menyusun cerita yang hendak disampaikan, kemudian berkembang menjadi perancangan karakter dan *environment* (hlm. 43).

2.2.1. Unsur Dasar *Game*

Meskipun terdapat banyak sekali *game* dengan genre dan variasi berbeda, Mcgonigal (2011) menyatakan bahwa semua *game* memiliki empat unsur mendasar yang menjadikan suatu sistem dapat disebut sebagai *game*. Keempat unsur tersebut adalah:

1. *Goal* sebagai tujuan utama yang hendak dicapai oleh pemain
2. *Rules* sebagai sejumlah peraturan yang membatasi cara-cara yang dapat digunakan pemain dalam mencapai tujuannya, terutama cara-cara yang terlalu jelas
3. *Feedback System* sebagai sistem yang memberi petunjuk kepada pemain mengenai kemajuan pemain dalam mencapai tujuannya
4. *Voluntary Participation* sebagai bentuk kesediaan pemain untuk menuruti *goal*, *rules*, dan *feedback system* yang ditetapkan dalam *game* (hlm. 21).

2.2.2. Genre *Game*

Secara etimologis, kata “genre” berasal dari bahasa Prancis yang berarti “tipe” atau “jenis”. Menurut Mitchell (2012), sejumlah *game* yang memiliki tantangan yang serupa dan cara penyelesaian tantangan yang hampir serupa dapat dikategorikan ke dalam satu jenis genre (hlm. 25). Genre *game* yang paling umum ditemukan menurut Clearwater (2011) adalah *Action*, *Adventure*, *Fighting*, *First-*

person Shooter (FPS), *Flight*, *Massively Multiplayer*, *Music/Rhythm*, *Party*, *Platformer*, *Puzzle*, *Racing/Driving*, *RPG*, *Simulation*, *Sports*, dan *Strategy* (hlm. 37). Terkadang genre-genre tersebut dapat saling bersinggungan dan bergabung. Oxland (2004) menyebutkan bahwa dua genre atau lebih yang digabungkan oleh seorang desainer *game* dapat menghasilkan berbagai sub-genre yang baru (hlm. 25).

2.2.2.1. *Rhythm Game*

Pichlmair dan Kayali (2007) menjelaskan *Rhythm Game* sebagai *game* yang mengharuskan pemain untuk memahami dan mengikuti ritme yang ditentukan dalam *game*. Seiring dengan kemajuan pemain, kecepatan dan kerumitan ritme juga meningkat. Pemain dinyatakan berhasil bila dapat mengikuti ritme dengan baik. Keberhasilan pemain dapat diterjemahkan ke dalam bentuk nilai atau poin yang terukur (hlm. 424).

2.3. Karakter

Karakter tidak hanya terdapat di dalam film, namun juga dapat ditemukan di dalam *game*. Menurut Sloan (2015), yang membedakan karakter *game* dari karakter film adalah unsur virtualitas. Karakter dalam *game* disebut sebagai karakter virtual karena karakter tersebut ada dalam sebuah simulasi. Karakter tersebut hanya akan hidup ketika ada pemain yang berinteraksi dengannya di dalam *game* (hlm. xii-xiii). Lankoski dan Heliö (2002) menambahkan bahwa karakter yang baik merupakan aspek yang penting dalam mengatur motivasi dan *goal* pemain (hlm. 311). Oleh karena itu, interaksi antara karakter dengan pemain merupakan sebuah hubungan yang penting.

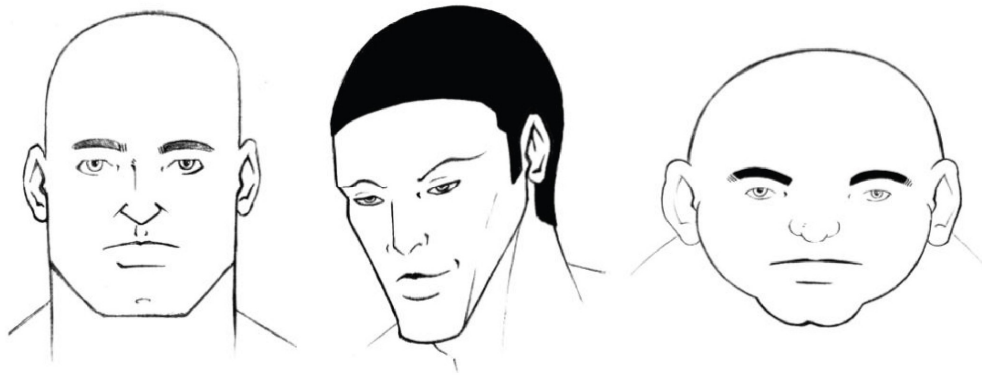
2.3.1. Desain Karakter *Game*

Proses pembuatan karakter disebut juga dengan istilah “*Character Design*”. Dalam proses mendesain karakter, Tillman (2011) menjelaskan bahwa terdapat beberapa prinsip dasar yang harus diperhatikan. Prinsip tersebut meliputi cerita, orisinalitas, bentuk, referensi, dan estetika (hlm. 4-9).

Cerita merupakan aspek yang paling penting dalam proses mendesain karakter. Tillman (2011) juga menjelaskan bahwa desain karakter yang kuat dapat terbentuk jika desainer melakukan pengembangan cerita latar sebelum mulai menggambar karakter tersebut. Seorang desainer harus memahami bahwa karakter berperan sebagai pendukung dalam cerita, bukan sebaliknya. Oleh karena itu, penyusunan cerita harus diutamakan dalam mengembangkan sebuah karakter. Jika sebuah karakter didesain tanpa adanya cerita latar, pengembangan menjadi tidak efektif karena desain karakter akan mengalami banyak perubahan seiring proses penulisan cerita (hlm. 5).

Dalam proses penulisan cerita latar untuk sebuah karakter, akan ada banyak hal di lingkungan sekitar yang dapat mempengaruhi seorang desainer. Banyaknya pengaruh dari luar membuat banyak desainer seringkali kesulitan dalam mencari ide yang orisinal (hlm. 5). Tillman (2011) berpendapat bahwa seorang desainer tidak harus membuat sebuah ide yang orisinal, orisinalitas jauh lebih penting. Untuk mencapai orisinalitas, seorang desainer dapat mengambil ide yang sudah pernah ada dan memodifikasi ide tersebut sesuai dengan gaya desainer itu sendiri. Mengambil ide tidak disamakan dengan “mencuri” jika ide tersebut telah ditambahkan orisinalitas dari desainer itu sendiri (hlm. 43-44).

Bentuk berfungsi untuk menyampaikan cerita dari sebuah karakter secara visual. Setiap bentuk memiliki makna masing-masing ketika bentuk tersebut dimodifikasi sesuai kebutuhan karakter (hlm. 6). Bentuk dasar seperti persegi, segitiga, dan lingkaran berperan penting dalam pembuatan tampilan fisik sebuah karakter. Meskipun bentuk wajah dimodifikasi sedemikian rupa, bentuk dasarnya akan tetap terlihat. Dengan begitu, makna dari bentuk dasarnya tetap tersampaikan kepada audiens. Selain untuk wajah, bentuk juga penting untuk desain tampilan karakter secara keseluruhan. Jika desainer karakter bisa menggabungkan berbagai bentuk ke dalam tampilan karakter dengan baik, karakter tersebut tetap akan bisa dikenali meskipun yang terlihat hanya siluetnya (hlm. 67-75).



Gambar 3.28. Dari Kiri ke Kanan: Wajah Persegi, Wajah Segitiga, dan Wajah Lingkaran

(*Creative Character Design*, 2011)



Gambar 3.29. Contoh Siluet Karakter

(*Creative Character Design*, 2011)

Dalam mendesain sebuah karakter, seorang desainer harus memiliki kumpulan referensi. Walaupun referensi sangat penting, seorang desainer tidak disarankan untuk meniru langsung dari referensi. Dengan menggunakan referensi yang tepat, seorang desainer dapat membuat gambaran yang lebih akurat (hlm. 7-8).



Gambar 3.30. Contoh Referensi Pose untuk Karakter

(*Creative Character Design*, 2011)

Estetika merupakan tampilan luar sebuah karakter secara menyeluruh. Penampilan sebuah karakter menentukan apakah audiens menyukai karakter tersebut atau tidak. Penampilan karakter juga menentukan simpati audiens terhadap karakter tersebut. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan saat menentukan estetika sebuah karakter, beberapa di antaranya adalah gaya visual, warna, medium, dan audiensnya (hlm. 9).

Tillman (2011) menjelaskan bahwa pemilihan gaya visual harus disesuaikan dengan usia audiens. Terdapat empat kelompok usia, yaitu usia 0-4 tahun, 5-8 tahun, 9-13 tahun, dan 14-18+ tahun (hlm.104). Pada kelompok usia 9-13 tahun, preferensi gaya visual tidak berbeda dengan kelompok usia 14-18+ tahun. Dengan demikian, seorang desainer dapat mendesain sebuah karakter untuk kelompok usia 9-13 tahun dan 14-18+ tahun dengan cara yang sama (hlm. 108).

Schneider, Wang, dan Yang (2007) menyatakan bahwa dalam menentukan penampilan sebuah karakter, desainer juga harus menentukan apakah sebuah karakter merupakan manusia atau bukan. Terdapat korelasi antara daya tarik sebuah karakter dengan seberapa miripnya karakter tersebut dengan manusia. Mereka menjelaskan bahwa meskipun karakter *non-human* dengan karakteristik manusia cukup atraktif, karakter yang jelas terlihat manusia adalah karakter yang paling atraktif dan paling banyak diminati (hlm. 549).

2.3.2. Karakter Tridimensional

Menurut Sheldon (2004), karakter yang dikembangkan dengan sempurna merupakan karakter tridimensional. Setiap karakter utama harus memiliki tiga dimensi karakter, yaitu fisiologis, sosiologis, dan psikologis (hlm. 38).

2.3.2.1. Fisiologis

Dimensi Fisiologis merupakan tampilan luar dari sebuah karakter. Tampilan luar karakter didesain untuk menyesuaikan dengan peran karakter tersebut dalam *game*. Penampilan disesuaikan dengan kepribadian dan juga perannya masing-masing dalam cerita (hlm. 38).

2.3.2.2. Sosiologis

Dimensi Sosiologis mencakup masa lalu karakter dan lingkungan hidupnya secara kultural. Lingkungan hidup karakter yang dimaksud tidak hanya mencakup lingkungan hidupnya di masa lalu, melainkan juga di masa sekarang. Adanya dimensi sosiologis meningkatkan nilai dari sebuah karakter dan membuatnya menjadi lebih menarik (hlm. 38-39).

2.3.2.3. Psikologis

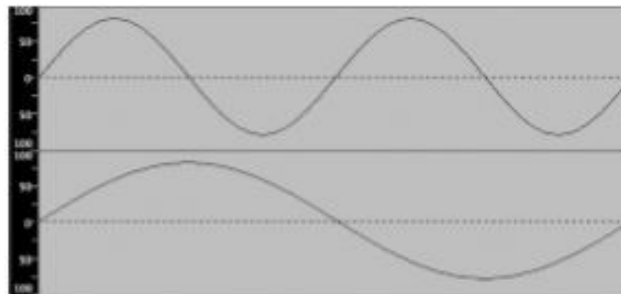
Dimensi Psikologis mencakup tindakan yang dilakukan karakter, tingkah laku, pola pikir, dan pandangannya terhadap dunianya. Karakter yang dibuat dengan kesadaran diri berlebih tidak dapat menjadi karakter yang menarik untuk *game*. Terkadang, karakter yang tidak sadar mengenai dirinya sendiri adalah karakter yang paling menarik. Seorang desainer lebih baik memperkenalkan dimensi psikologis dari sebuah karakter melalui tindakan yang dilakukan karakter tersebut (hlm. 39-40).

2.4. Musik

Allen, Cohen, Hager, dan Taylor (2014) menjelaskan bahwa berdasarkan berbagai macam peninggalan sejarah dan cerita rakyat, musik telah menjadi sarana untuk

berbagai hal, seperti sarana ritual keagamaan, upacara, penyampaian cerita, dan ekspresi diri. Segala hal yang dapat menghasilkan bunyi berpotensi untuk dijadikan alat musik. Suara merupakan gelombang yang bergerak melalui sebuah medium dan memasuki telinga seorang pendengar, lalu dikirimkan ke otak dalam bentuk sinyal elektrokimia. Terdapat empat elemen yang mempengaruhi suara:

1. Frekuensi: tinggi rendahnya suatu bunyi (nada)
2. Amplitudo: keras lembutnya suatu bunyi (dinamika)
3. Bentuk Gelombang: warna suara (timbre)
4. Durasi: panjang pendeknya suatu bunyi (hlm. 3)



Gambar 3.31. Dua Gelombang Suara yang Berjarak Satu Oktav

(*Music: Its Language, History, and Culture*, 2014)

2.4.1. Musik Tradisional Indonesia

Menurut Suwanto (1949), musik tradisional Indonesia banyak yang merupakan hasil invasi budaya luar yang bercampur dengan budaya lokal. Beberapa invasi yang terjadi yaitu dari Mongolia, Hindu India, Islam, dan Barat. Musik tradisional sering dipakai sebagai pengiring dalam berbagai aktifitas sosial, seperti ritual

keagamaan atau tarian. Musik sebagai sarana ekspresi diri hanya ada di daerah yang budayanya lebih berkembang (hlm. 1-2).

2.4.1.1. Musik Oklik

Berdasarkan artikel “Sejarah Musik Oklik yang Mendunia” (2016), musik Oklik merupakan seni musik tradisional yang berasal dari Bojonegoro, Jawa Timur. Pada awalnya, musik Oklik terdiri dari kumpulan bambu yang dibunyikan sesuai dengan ritme secara teratur. Menurut Karyawanto, Sarjoko dan Murbiyantoro (2018), musik Oklik kini digunakan untuk menandakan sahur pada bulan Ramadan dan dimainkan bersama alat gamelan dan gong (hlm. 2). Karyawanto, Sarjoko, dan Murbiyantoro (2018) juga menjelaskan bahwa legenda musik Oklik bermula pada saat terjadi musibah berupa perampokan dan wabah penyakit yang disebut dengan *Pageblug*. Untuk mengusir *Pageblug*, kumpulan bambu dibunyikan mengelilingi desa dengan ritme berbeda-beda. Setelah beberapa hari, perampokan dan penyakit semakin berkurang. Namun, para warga tetap berkeliling desa dan membunyikan kumpulan bambu tersebut (hlm. 4).



Gambar 3.32. Pemain Musik Oklik

(<http://www.bloggerbojonegoro.or.id/sejarah-musik-oklik-bojonegoro-yang-mendunia/>, 2016)